



Formation Final Cut Pro X perfectionnement et Motion

Perfectionnement à Final Cut Pro X (5j) sur la dernière version, le finishing et l'optimisation des workflow, et initiation à Motion (5j)

DATES du 14/03/2022 au 25/03/2022 - du 27/06/2022 au 08/07/2022 - du 17/10/2022 au 28/10/2022 -

DURÉE TOTALE 2 SEM./70H

MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Tout utilisateur de Final Cut Pro X voulant se perfectionner à Final Cut Pro X, sa dernière version, ses outils et techniques de finishing, et développer trucages et habillage en s'initiant à Motion.

NIVEAU REQUIS Bonne pratique de Final Cut Pro X. Entretien pédagogique.

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. En présentiel : une station FCP X et Motion dernières version par stagiaire. iMac i7 ou i9, 32 ou 64 Go de RAM, 27 pouces. Station de montage HD / 4K avec carte d'acquisition. Sources HDcam, XDCam HD, 4K, RAW. Retours audio et video broadcast. Accès internet, imprimantes en libre service. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Motion et FCP X, une connexion internet minimum 10Mb/s, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Votre configuration devra être validée par notre responsable technique avant la formation. Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...)

SUPPORT DE COURS Mémo sur la vidéo numérique, mémo sur FCP X, livres sur FCP X et Motion.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation Final Cut Pro Perfectionnement X et Motion de 2 semaines est un perfectionnement à Final Cut Pro X sur la dernière version, le finishing et l'optimisation des workflow, et une initiation à Motion pour créer habillage et trucages.

Semaine 1 : perfectionnement à Final Cut Pro X, sur la dernière version, le finishing, l'optimisation des workflow, en montage et gestion des médias, et la découverte des meilleurs plug ins professionnels complémentaires.

Semaine 2 : initiation à Motion en habillage, trucages, painting, espace 3D, interaction avec Final Cut Pro X.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

FINAL CUT PRO X PERFECTIONNEMENT (5 JOURS)

PRISE EN MAIN FINAL CUT PRO X DERNIERE VERSION

Exploration de l'interface au flat design.

Espaces de travail.

Timeline magnétique 2 : couleurs et rôles. Index. Hauteur des rôles.

Gestion de l'audio.

Recherche dans l'index de la timeline.

Gestion collective des effets.

Transition flux.

Fondu audio par raccourci.

Consolidation d'un projet Motion en bibliothèque FCP X.

GESTION DES MEDIAS

Import : HD, 4K, UltraHD, Red, Arri, FS7, Avc intra...

Images disques.

Montage offline avec création de proxys.

Gestion des bibliothèques, événements et projets.

Projets en local sur stockage NAS.

Exports master, Quicktime multipistes, MXF avec plusieurs pistes audio.

Export pour le web.

FONCTIONNALITES AVANCEES

Montage 3 et 4 points. Modes de remplacement.

Outils de raccord. Editeur de précision. Plan connecté. Match Frame.

Outils de la timeline.

Plans composés. Gestion des Auditions.

GESTION DE PROJETS

Dérushage avec création de mots clés, de favoris, de marqueurs, de collections intelligentes

Gestion des rôles avec création de de sous-rôle ou utilisation des métadonnées iXML des sons polyphoniques, Attribution de rôles par type de son. Couleurs. Gestion des rôles par métadonnées.

Synchronisation par lot via Sync-N-Link

Fonctionnalités de montage (TRIM à la souris ou au clavier, split...)

Montage son sous FCP

Exports pour Protools via X2Pro

Exports pour After Effects via XtoCC

Exports vers Nuke via ClipExporter

Export vers DaVinci via... XML tout bête

Création de rapports avec Producer's Best Friend, pour lister archives, musiques, travail labo, effets spéciaux...

AUDIO

Rappels et approfondissements sur l'audio : multicanal, stéréo, synchro, mixage, « pistes »...

Gestion de l'audio: développer, détacher, scinder les éléments audio. Informations, canaux. Rôles.

Gestion des rôles pour une approche multipistes audio : activation des voies, rôles audio pré-réglés, sur mesure. Attribution de rôles par type de son. Couleurs. Gestion des rôles par métadonnées.

Trim audio.

Améliorations audio : bruit de fond, tonalité, bourdonnement. Effets audio. Effets AU.

Préparation montage son. Exports, XML. Mixage son Final Cut.

PROJETS FILM

Flux de postproduction cinéma numérique, HD, 2K, 4K...

Rec 2020. Réglages bibliothèques et projets en Rec2020.

EFFETS SPECIAUX

Effets spéciaux. Compositing. Animation. Stabilisation de plans.

Effets utiles – flous, corrections, déformations, modes de compositing...

Réglages/animation d'un effet. Localisation d'un effet sur une partie de l'image. Suivi temporel.

Titres complexes avec mCallOut.

Utilisation des plug-ins mLogo, mForm et mBehavior, mDoubleExposure, mFrame et mCensor.

TITRAGE & HABILLAGE

Création de titres et de génériques avec les outils inclus dans FCP X

Titre en 3D

Titre complexe avec mCallOut de motionVFX

Création de sous-titres avec Subtiles de SugarFX (ou un autre)

ETALONNAGE IMAGE

Etalonnage sur mesure – primaire, masques, secondaires.

Masques de couleur. Animation de masques.

Trucages : incrustation, changement localisé de couleur.

Utilisation du plug-in Color Finale

SORTIES, PAD, EXPORTS

Contrôle final des signaux audio et vidéo. Normes des signaux PAD SD, HD, 4K. Oscillo-vecteurscopes.

Exports ProRes MXF. Exports XML. Exports MXF multi rôles.

Mastérisation en fichier. Compressions multimédias : H264, iPhone/iPad, Web, HTML, réseaux sociaux..

Sortie sur DVD autostart. Sortie Bluray. Découverte de Compressor.

MOTION INITIATION (5 JOURS)

NOTIONS

Flux de postproduction. Bases de la vidéo numérique : codecs, trames, formats,... Spécificités SD/HD/UltraHD/4K.

Positionnement de Motion. Configurations optimisées pour Motion.

PRISE EN MAIN DE MOTION

Paramétrage. Logique de travail du logiciel, interface.
Projet Motion. Texte + vidéos : animation simple avec quelques comportements.
Import/export avec Final Cut Pro X. Navigateur de projet.

BASES MOTION

Création de textes. Réglages fins. Animations par comportements. Import de vidéos. Insert/montage direct. Transformations. Comportements : textes, séquence de texte, animations, formes,...

Marqueurs/notes.

Bibliothèque d'objets : comportements, générateurs, formes, dégradés, photos. Générateur de formes.

Filtres usuels : corrections couleur, flous, 3D simple, ombres, déformations.

TEXTES

Paramétrage de texte 2D/3D

Animation d'apparition et disparition avec comportement

Positionnement avec le comportement « Aligner »

Animation d'apparition avec le Paint

Générique défilant

MASQUES

Masque d'Objet : masquer une vidéo avec un texte

Masque Multiple

Animation de masque

Rotoscopie manuelle

EFFETS SPECIAUX

Création de masques sur mesure. Option des points du masque. Localisation d'effets. Suivi temporel.

Animation avec des images clé, interpolation et extrapolation

Réplicateur : quand les utiliser, paramétrage, animation avec comportement et/ou clé

Emetteur de particules : les principaux environnements – feu, fumée, neige, pluie, objets et univers de synthèse.

Comportements de retiming.

Stabilisateur d'images automatique.

Tracking de plans.

TITRES, EFFETS FINAL CUT PRO X

Création de titres et d'effets pour Final Cut Pro X.

Marqueurs de boucle, d'animation d'entrée et de sortie

PAINTING

Les bases. Applications pour habillages, cartes animées,...

RENDUS/EXPORTATIONS

Exports Motion vers Final Cut Pro X/ Première / Davinci

Modifications et retours Générateur Motion et Final Cut Pro X .